

Pion sur carré



Présentation du projet

Introduction

Ce projet consiste à développer un échiquier interactif en **dark mode** en utilisant **Flutter**. Réalisé en groupe de 4 personnes, il comprend une **phase de maquettage** (via Figma) et une **phase de conception** intégrant diverses fonctionnalités pour enrichir l'expérience utilisateur.

Objectifs

- Offrir une expérience fluide et moderne du jeu d'échecs.
- Ajouter des fonctionnalités innovantes qui dépassent le cadre du jeu classique.
- Proposer une interface en dark mode pour un rendu esthétique et agréable.

Technologies utilisées

- Flutter pour le développement cross-platform
- Figma pour la conception UI/UX
- Tart comme langage de programmation

Pion sur carré 1

Fonctionnalités

Fonctionnalités obligatoire

- Indication du changement de tour
- ✓ Affichage des déplacements possibles
- ✓ Intégration d'un timer

Fonctionnalités optionnel

Timer personnalisable avec bouton Pause

1 Modes de jeu alternatifs :

- Classique
- Full Cavalier (uniquement des cavaliers)
- Devient ce que tu manges (la pièce capturée définit la transformation de la pièce attaquante)

Ressource Pack

Nous allons intégrer des **packs de textures graphiques** pour offrir plus de personnalisation et de variété au jeu. Ces packs modifieront l'apparence des pièces et de l'échiquier selon différents thèmes.

Par exemple

- 🎄 Pack Noël: Pièces en forme de sapins, cadeaux ou bonshommes de neige.
- Pack Invisible : Les pions deviennent invisibles, ajoutant un défi stratégique.
- Pack Minecraft : Un style pixelisé inspiré du célèbre jeu.
- 1 Pack Classique : Une version traditionnelle avec un design sobre et élégant.

L'objectif est d'offrir aux joueurs une **expérience unique et personnalisable**, tout en conservant une bonne lisibilité et un gameplay équilibré.

Maquette graphique (Figma)

Menu Partie Fin

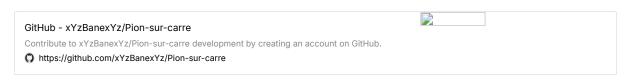


Pion sur carré 2





Git



Pion sur carré 3